

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD ISLAM ASSALAM BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Oleh :

FERIANSYAH
NPM. 1611100057

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD ISLAM ASSALAM BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Oleh :



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing akademik I : Syofnidah Ifriyanti, M.Pd.
Pembimbing akademik II : Suherman, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait diketahui bahwa masaih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal itu juga dibuktikan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah matematika yang telah diuji cobakan pada awal prapenelitian. Berdasarkan hal tersebut salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengasah kreatifitas siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika adalah *Creative Problem Solving* (CPS).

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SD Islam Assalam Bandar Lampung. Kemudian untuk rumusan masalah yang dikemukakan Penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif,. Desain yang digunakan Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu IV A sebanyak 21 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan IV B sebanyak 19 peserta didik sebagai kelas kontrol. Alat pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data hipotesis, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,595 > 2,158$ atau $\text{sig (2-tailed) sebesar } 0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

The study is set against the background by this related problem it is known that many learners who score below minimum minimum minimum minimum criteria (KKM). It is also proven by the students' lack of ability to solve mathematical problems that have been tried in the beginning of prestudy. Based on these it's one of the only possible learning models.Used to assess student creativity in solving math problems are creative problems peculiar (CPS).

The purpose of this study is to learn how the creative problem inherent (CPS) model has affected the result of studying fourth grade mathematics at the islamic capital assalam lampung. Then for the formulation of the problem brought forth by the study is whether or not there has been an influence on the creative problem studies model on the results of studying the iv grade islamic house assalam of lampung city. It's a quantitative study. The design used in experimental quasi. The population in this study is the fourth grade of Islam assalam city of lampung

The study USES two classes of iv a as many as 21 as experiment and iv b as 19 as a control class. The data-collection tool USES documentation and testing. Based on analysis and hypothesis data processing, it is obtained by $t_{hitung} > t_{table} = 2.595 > 2.158$ or sig (2-tailed) for $0,000 < 0.05$. This means that there is an influence on the creative problem inherent study model on hasi for learning the mathematics of learners in the islamic student's iv elementary class assalam city of lampung.

Keywords: *Creative Problem Solving Learning Model, Learning Outcomes, Mathematics*

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Feriansyah

NPM : 1611100057

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/PGMI

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 10 Maret 2

Penulis,

Feriansyah
1611100057



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*
Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas
IV SD Islam Assalam Bandar Lampung
Nama : Feriansyah
NPM : 1611100057
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Pembimbing II

Suherman, M.Pd
NIP/NIDN.2011078502

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukrame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD ISLAM ASSALAM BANDAR LAMPUNG**. Disusun oleh: **FERIANSYAH** NPM:1611100057, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah dimunaqasyahkan pada Hari/Tanggal : Kamis, 29 April 2021, pada pukul 08.00-10.00 WIB di Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQASYAH

Ketua

: Dr. Subandi. MM

Sekretaris

: Deri Firmansyah, M.Pd

Penguji Utama

: Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Syofnidah Ifrianti, M. Pd

Penguji Pendamping II

: Suherman, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَلْتَبْلُوا نَفْسَكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ
وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ (١٥٥)

“ Dan kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa dan buah-buahan. dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar”. (Q.S Al-Baqarah: 155)¹



¹ Al- Quran Terjemah, (Bandung: Cordoba, 2018)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada Kedua orang tuaku, bapakku tersayang Kasino dan ibuku tercinta Aminah, yang tiada henti-hentinya mendoakan keberhasilanku dan memberikan semua yang terbaik untukku. Adik-adikku, Suwardi, Reza pransiska, dan septian, yang sedang tholabul ‘ilmi. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT dan memperoleh ilmu yang berkah. Kakak-kakakku Peterwin, Mira Maya Dan Merlin Sartika. Semoga allah senantiasa memberikan tolong dan kurnia-Nya menjaga keluarga kalian dan keluarga kami. Dan untuk Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Feriansyah dilahirkan di pendopo pada tanggal 15 Februari 1997, sebagai anak keempat dari 7 bersaudara, dari pasangan Bapak Kasino, dengan ibu Istianah. Penulis memulai pendidikan di sekolah dasar negeri 2 talang ubi, keluruhantalang ubibarat kecamatan talangubi kab. Penukal Abab Lematang Ilir (PALI). tamat dan berijazah pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama di SMP YPIP Pendopo yang di selesaikan pada Tahun 2013. Lalu melanjutkan di SMAN 2 Unggulan Talang Ubi, tamat dan berijazah tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis mendaftarkan diri ke perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI.

Selama kuliah di UIN Raden Intan Lampung Penulis menghabiskan waktu di masjid. Dari semester 1 sampai 4 penulis tinggal di masjid Al-Anhar kavling RRI Sukarame, Bandar Lampung. dan semester 5 sampai selesai penulis di masjid Perumahan Arum Lestari Permai 5. Penulis juga sedikit memiliki pengalaman menulis buku Sunnah-sunnah dan Doa sehari Semalam yang telah diterbitkan oleh penerbit Ariefka Media melalui pegiat *Literasi Erye Art* Samarinda Kalimantan Timur. Pada tahun 2016 penulis melaksanakan KKN di desa trimulyo kecamatan Tanjung Bintang kabupaten lampung selatan. Dan membantu dalam Kegiatan belajar mengajar Mata pelajaran PAI di SDN 2 Trimulyo.

Kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan PPL di MIN 10 Bandar Lampung. selesai PPL penulis membantu kegiatan belajar mengajar sebagai guru mata pelajaran matematika, SKI dan juga IPA di MIN 10 Bandar

Lampung. Selama 2 bulan, setelah itu terhentikan karena musibah Covid-19 melanda banga indonesia khususnya di kota bandar lampung.

Bandar Lampung, 10 Maret 2021

Yang Membuat,



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan nikmat yang tak ternilai harganya. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD ISLAM ASSALAM BANDAR LAMPUNG”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam upaya penyelesaian skripsi ini penulis tidak terlepas dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Jurusan PGMI.dan selaku pembimbing I, terima kasih telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Nurul Hidayah ,M.Pd selaku sekretaris jurusan PGMI.

4. Bapak Suherman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Bapak Muhammad Akhiruddin, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah Dasar Islam Assalam Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Bapak Ruli Destian, S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika yang telah membantu selama penulis mengadakan penelitian di madrasah tersebut.
8. Kedua orang tua yang selalu mendoakan keberhasilan untuk penulis dan Sahabat – sahabat terdekat yang selalu mensupport.
9. Rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2016, dan semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Bandar Lampung, 10 Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi masalah	9
C. Batasan masalah	9
D. Rumusan masalah	9
E. Tujuan masalah.....	10
F. Manfaat penelitian	10
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	12
1. Pengertian Model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	12
2. Sasaran model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	14
3. Langkah-langkah pembelajaran <i>creative problem solving</i>	15
4. Kelebihan model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	16
5. Kekurangan model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	17
B. Model pembelajaran <i>direct instruction</i>	17
1. Pengertian belajar model pembelajaran <i>direct instruction</i>	18
2. Karakteristik model pembelajaran <i>direct instruction</i>	18
3. Langkah-langkah model pembelajaran <i>direct instruction</i>	19
4. Kelebihan model pembelajaran <i>direct instruction</i>	20
5. Kekurangan model pembelajaran <i>direct instruction</i>	21
C. Hasil belajar	22
D. Pembelajaran matematika di MI/SD	26
E. Penelitian yang relevan.....	33
F. Kerangka berfikir.....	35

G. Hipotesis penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan desain penelitian	39
B. Tepat dan waktu penelitian	39
C. Desain penelitian	39
D. Definisi operasional variabel	40
E. Prosedur penelitian	41
F. Populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel	43
G. Teknik pengumpulan data	44
H. Instrumen penelitian	45
I. Teknik analisis uji coba instrumen	46
J. Pengukuran variabel	50
K. Uji analisis data	51
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Uji Coba Instrumen	53
B. Analisis Data Hasil Penelitian	57
C. Hasil Uji Prasyarat	60
D. Pengujian Hipotesis	62
E. Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Semester Genap	
Matematika Siswa Kelas IV Sd/Mi	17
Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen	32
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas IV SD Islam Assalam	34
Tabel 3.3 Proporsi Reabilitas Tes	36
Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes	36
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Butir Soal	39
Tabel 4.2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Daya Pembeda	40
Tabel 4.4 Kesimpulan Instrumen Butir Soal	41
Tabel 4.5 Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen Dan Kontrol	41
Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	42
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kontrol	44
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen Dan Kontrol	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 4.1 Histogram Nilai Matematika Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	42



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sarana pendidikan formal sebagai wahana untuk berjalannya proses pendidikan yang berfungsi mematangkan generasi muda untuk memasuki era informasi dan teknologi. Hal yang sama juga terjadi di sekolah suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan komponen pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia untuk menjalankan hidupnya.¹

Menurut UU RI nomor 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional dalam Syofnidah Ifrianti bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Sebagaimana firman Allah dalam surat Al—Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذْ قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَآفَسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikelpangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".(Q.S. Al-Mujadilah ayat 11).³

¹Amni Fauziah dkk, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang" (Jurnal JPSD Volume 4 No. 1 2017), h.1

² Syofnidah Ifrianti & Abdul Azis, " Upaya Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji" (Jurnal Terampil Volume 4 No. 1 Juni 2015), h.1

³Al-Qur'an Surat Al- Mujadilah ayat : 11

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat dan martabatnya orang-orang yang beriman dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini berhubungan dengan begitu pentingnya pendidikan sehingga harus dijadikan prioritas utama dalam pembangunan bangsa, oleh karena itu diperlukan mutu pendidikan yang baik agar tercipta proses pendidikan yang kompetitif. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena tanpa melalui pendidikan, proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan sulit untuk diwujudkan. Oleh karena itu proses pendidikan dapat dilaksanakan melalui belajar.

Belajar menurut Skinner mengartikan belajar sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Sejalan dengan belajar menurut James O. Whittaker bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan menurut Nasution belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan.⁴ Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran itulah terjadi proses transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai.⁵

Tujuan belajar menurut Oemar Hamalik bahwa tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu: 1) tingkah laku terminal yaitu komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar, 2) kondisi-kondisi tes yaitu komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal, 3) ukuran-ukuran perilaku yaitu suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.⁶

⁴ Ihsana El Khuluqu. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 4-5

⁵ Ida Fiteriani. *Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1 Juni 2015 P-Issn 2355-1925*. Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Intan Lampung, h. 115

⁶ Ma'as Shobirin. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Semarang: Fatawa Publishing, h. 15-16

Komponen-komponen dalam tujuan belajar di atas merupakan seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar, yang disebut dengan hasil belajar. Program untuk Penilaian Siswa Internasional (PISA) dibuat pada tahun 1997 sebagai tanggapan atas kebutuhan pengembangan alat yang memungkinkan untuk membandingkan kinerja siswa dari berbagai negara.⁷

Oleh karena itu Menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar dan dari sisi guru, tindakan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman belajar.⁸

Menurut Bloom dalam hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: a. Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; b. Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi; c. Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.⁹

Tiga ranah yang dikemukakan diatas yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat

⁷Ewa Witkowska, Bartosz Witkowski DAN Lukasz Goczek. *Education Expenditures, Psychosocial Factors AND School Performance: Evidence FROM Evidence FROM 2015 Programme FOR International Student Assessment. International Journal OF Technology AND Inclusive Education (Ijtie), Volume 7, Issue 1, June 2018.*

⁸ Sugiharti, Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*, Volume 3 No. 1, Januari – April 2018.

⁹Muhamad Afandi. *Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (Lsq) Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Iv Min 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 5 Nomor 1 Juni 2018 P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-8915.* Dosen Jurusan Pgmi Uin Raden Fattah Palembang. h. 47-48

diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran sesuai dengan firman Allah SWT. Pada Q.S Al-Baqarah:151 sebagai berikut.

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُو عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ (١٥١)

Artinya: “Sebagaimana kami telah mengutus kepadamu seorang rasul (Muhammad) dari (kalangan) kamu yang membacakan ayat-ayat kami, mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu kitab (Al-Qur'an) dan Hikmah (sunnah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui”.¹⁰

Ayat diatas menunjukkan bahwa islam sangat mementingkan ilmu pengetahuan dan menghendaki umatnya menjadi orang yang pandai dan menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu yang dapat dipelajari adalah ilmu matematika. Menurut Ahmad matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi dalam dunia kerja, dan

untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa.¹¹ Belajar matematika seseorang dilatih untuk berpikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam

¹⁰Dapartemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Bandung, h.597

¹¹Surya Hartanto Dan Sriyani, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smp Negeri 11 Batam*. Pythagoras, 5(1): 12-19 April 2016 Issn 2301-5314. Program Studi Pendidikan Matematika Fkip Universitas Riau Kepulauan Batam.

menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lainnya.¹²

Tujuan pembelajaran matematika Dalam lampiran Permendikbud Nomor 58 tahun 2014 dijelaskan bahwa” mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mampu: (1) memahami konsep matematika (2) memecahkan masalah (3) menggunakan penalaran matematis (4) mengomunikasikan masalah secara sistematis (5) memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai dalam matematika”.¹³

Namun, berdasarkan hasil wawancara saya dengan ibu Sunanik dan ibu Lia Amalia di Sekolah Dasar Islam Assalam Bandar Lampung pada pendidik pengampu mata pelajaran matematika kelas IV diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, beliau banyak menemukan permasalahan pada peserta didik. Permasalahan tersebut seperti siswa malas belajar, sehingga fokus peserta didik banyak terbagi. Membuat lambatnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran, peserta didik masih memiliki rasa malu untuk bertanya secara langsung mengenai materi yang belum mereka pahami, dan sebagian besar siswa belum belajar sewaktu guru mengajar¹⁴. Hal ini tentu mempengaruhi dalam pembelajaran matematika. Selain itu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya model pembelajaran *Ceramah, Penugasan dan Tanya Jawab* sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang menarik minat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Islam Assalam Bandar Lampung. Diperoleh data ujian tengah semester (UTS) semester genap matematika peserta didik kelas IV tahun ajaran 2019/2020 yang kurang maksimal sebagai berikut:

¹²Bambang Sri Anggoro. Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi *problem Solving* Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. Iain Raden Intan, Lampung, Indonesia, h. 29

¹³Skripsi Citra Rona Selviani. 2018. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Beringin Raya Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, h. 2-3

¹⁴Sunanik dan ami, *guru kelas, wawancara*, 20 Januari 2020.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Semester Genap Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020

No	Kelas	Jumlah Peserta didik dengan Nilai Prestasi (x)		Jumlah
		$x < 67$	$x \geq 67$	
1	IV A	3	23	26
2	IV B	5	21	26
Jumlah		8	44	52

Sumber: Dokumentasi nilai ujian tengah semester genap matematika kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan tabel peserta didik yang memperoleh nilai diatas atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 67 sebanyak 84,62% peserta didik yang dapat mencapai daya serap materi. Sedangkan sebanyak 15,38% peserta didik belum mencapai KKM. Berdasarkan kenyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas IV semester genap SD Islam Assalam Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020 masih dikatakan minoritas rendah.

Mengatasi permasalahan diatas maka solusi yang tepat yaitu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tertuang dalam silabus kurikulum 2013. Selain itu agar peserta didik lebih aktif atau pembelajaran bersifat *student centre* maka dapat menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Kedua solusi tersebut dapat dihadiri dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving*. *Creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran dalam keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya¹⁵. Model pembelajaran *Creative problem solving* adalah proses pemecahan masalah matematika dapat dimodelkan dengan tahapan dan secara hierarkinya yaitu membaca masalah, memahami masalah, pikirkan cara

¹⁵Hamzah B. Uno, Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* (Jakarta: Bumiaksara, 2012), h. 223

memecahkan masalah, terjemahkan masalah ke dalam model matematika/kalimat matematika, pengerjaan dengan perhitungan matematika dan tiba pada solusi.¹⁶ Mengingat peserta didik belajar di jenjang Sekolah Dasar yang berada di kelas IV. Tentunya kebiasaan peserta didik yang suka bermain dan kurang suka belajar yang terlalu serius membuat model ini menjadi solusi yang baik untuk diuji cobakan.

Hasil penelitian Abdul Syukur menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *creative Problem solving* dapat meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif siswa pada Konsep saling ketergantungan dalam Ekosistem Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Kandanghaur.¹⁷

Hasil penelitian Laksmi Arifani menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar matematikakelas vi di min 2 bandar lampung.¹⁸ Penelitian Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.¹⁹

Berdasarkan fakta tersebut maka penelitian ini memiliki kebaruan yaitupengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar matematika harapan penelitian ini menjadi sumbangsi pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu pengaruh model pembelajaran *creative problem*

¹⁶Roebiyanto, Goenawan Dan Sri Harmini, 2017. *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD*. Badung: PT. Remaja Rosdakarya hal.28

¹⁷Abdul Syukur, 2012. *Penerapan model pembelajaran creative Problem solving dapat meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif siswa pada Konsep saling ketergantungan dalam Ekosistem Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Kandanghaur*.

¹⁸Laksmi Arifani, 2017. *Penerapan model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan hasil belajar matematikakelas VI di MIN 2 bandar lampung*.

¹⁹shella malisa, iriani bakti, dan rilia iriani, 2018 *model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa*, Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat Jalan Brigjend. H. Hasan Basry Banjarmasin, Indonesia. Jurnal Vidya Karya | Volume 33, Nomor 1, April 2018

solving terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Islam Assalam Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.
2. Pendidik kelas IV di SD Islam Assalam Bandar Lampung kurang menghadirkan media dalam pembelajaran.
3. Peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini membatasi masalah pada Pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar Matematika Peserta didik Kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat tertentu bagi semua pihak. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pengaruh penerapan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar Matematika sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Model pembelajaran *creative problem solving* diharapkan dapat saling membantu memecahkan masalah serta saling memotivasi satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* dan diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan bahan masukan, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Islam Assalam maupun Sekolah Dasar di sekitar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* tersebut.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran *creative problem solving*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Perkembangan zaman dalam dunia pendidikan mengharuskan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif adalah model pembelajaran *creative problem solving* (CPS).

1. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Mengenai pemecahan masalah sudah dikaji terlebih dahulu dalam Al-Qur'an.



Artinya:

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya... (Q.S Al-Baqarah ayat 286)¹

Ayat diatas menjelaskan bahwa setiap cobaan yang dihadapi hamba-Nya sesuai dengan kemampuan hamba-Nya. Karena Allah SWT. tidak akan membenani masalah atau cobaan di luar kemampuan hambanya. Dan setiap permasalahan pasti akan menemukan jalan keluarnya.

Model *Creative Problem Solving* ini awalnya dirumuskan oleh Alex Osborn dan Sidney Parnes tahun 1940-an. Osborn menekankan

¹Al- Quran Terjemah, (Bandung: Cordoba, 2018) h. 49

pengembangan bakat kreatif yang disengaja, khususnya dalam bidang pendidikan. Dia percaya bahwa setiap orang bisa menjadi kreatif melalui proses-proses belajar mengajar².

Menurut Bakharuddin, *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan

“variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir. Keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir”³.

Sedangkan Osborn pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Dalam konteks pembelajaran guru bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif⁴.

Dari definisi beberapa tokoh di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dimana dalam pembelajaran guru bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran

²Wahyudi Santoso, Dewi Ariani, *Model Pembelajaran Menulis Cerita*. (Bandung: PT. RefikaAditama, 2016) h. 101

³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2014) h.56

⁴Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) cet. VI. h.298

atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah.

2. Sasaran Model *Creative Problem Solving*

1. Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS.
2. Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
3. Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
4. Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal
5. Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.⁵

Secara keseluruhan sasaran model pembelajaran *Creative problem Solving* dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* peserta akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah, menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah, mengevaluasi dan menyeleksi kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada dan memilih solusi yang optimal serta mampu mengembangkan rencana dalam mengimplimentasikan setrategi pemecahan masalah.

3. Langkah- Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

- a. Klarifikasi masalah

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: ArRuzz Media.2014) h.56

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

b. Pengungkapan Pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

c. Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah

d. Implementasi

pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat di ambil untuk menyelesaikan masalah. kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut⁶

Langkah – langkah dalam menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* terdapat empat tahapan. Pada tahapan pertama klarifikasi masalah yang bertujuan agar siswa dapat memahami seperti apa penyelesaian yang diharapkan. Langkah kedua yaitu pengungkapan pendapat , pada tahap ini siswa dibebaskan untuk berpendapat bagaimana strategi penyelesaian masalah. Ditahap yang ke tiga yaitu evaluasi dan pemilihan, peserta didik akan berdiskusi menentukan mana strategi yang cocok untuk pemecahan masalah. Pada tahap yang terakhir yaitu implementasi, ditahap ini siswa akan menentukan mana strategi yang cocok

⁶Aris Shoimin, *ibid.* h.57

untuk di terapkan dan mengimplementasikan hingga menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

4. Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

- a. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- b. Berpikir dan bertindak kreatif.
- c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- f. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan⁷

Kelebihan dari model pembelajaran *creative problem solving* yaitu melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. Penemuan yang dimaksudkan yaitu pemecahan atau penyelesaian dari suatu masalah, dengan berfikir dan bertindak kreatif. Dan melakukan pemecahan masalah secara realistis. Selain itu siswa mampu mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. Serta menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan sehingga merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat dan dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

5. Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

- a. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model

⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: ArRuzzMedia.2014) hal 57-58

pembelajaran ini. Misalnya keterbatasan alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.

b. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain⁸

Tidak hanya kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* juga memiliki beberapa kekurangan. Terdapat dua kekurangan yaitu beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran ini. Untuk itu guru harus mampu memilih pokok bahasan yang tepat untuk menerapkan model pembelajaran ini. Selain pokok bahasan, kekurangan selanjutnya yaitu memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang. Selain pokok bahasan, kekurangan selanjutnya yaitu memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang. Hal ini dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran *creative problem solving* peserta didik harus menganalisis dan memahami pokok masalah serta memilih strategi bagaimana pemecahan dari suatu masalah yang dihadapi. Untuk mengatasi kekurangan tersebut hendaknya guru harus lebih pintar dalam mengatur waktu yang tersedia.

B. Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru adalah model Pembelajaran *direct instruction*.

⁸Aris Shoimin, Ibid, hal 58

1. Pengertian Model Direct Instruction (Pembelajaran Langsung)

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah⁹

Model ini menuntut siswa untuk mendekati materi akademik secara sistematis. Rancangannya dibentuk untuk meningkatkan dan memelihara motivasi melalui aktivitas pengendalian diri dan pengutan ingatan terhadap materi materi yang telah dipelajari¹⁰

2. Karakteristik Model pembelajaran *Direct Instruction*

Ciri – ciri model pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- b. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- c. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan. Dalam hal ini model pembelajaran yang memerhatikan variabel-variabel lingkungan, yaitu fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu dan dampak netral dari pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran *direct instruction* yaitu adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar. Kemudian pola

⁹Ibid . h. 64

¹⁰Miftahul huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2015) h. 138

keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran. Selain itu juga pada model ini memerhatikan variabel-variabel lingkungan, yaitu fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Pada model pembelajaran *direct instruction* terdapat lima fase yang sangat penting. Sintaks model tersebut disajikan dalam lima tahap, antara lain:

a. Fase Orientasi (Menyampaikan Tujuan)

Pada fase ini guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi pelajaran. kegiatan pada fase ini meliputi:

- 1) Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Memberi penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
- 4) Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
- 5) Menginformasikan kerangka pelajaran
- 6) Memotivasi siswa.

b. Fase Presentasi / Demonstrasi

Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran, baik berupa konsep atau keterampilan. Kegiatan ini meliputi:

- 1) Penyajian materi dalam langkah-langkah
- 2) Pemberian contoh konsep
- 3) Pemodelan/ peragaan keterampilan

4) Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa.

c. Fase Latihan terbimbing

Dalam fase ini, guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan awal. Guru memberikan penguatan terhadap respons siswa yang benar dan mengoreksi yang salah.

d. Fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Pada fase berikutnya siswa diberi kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan. Guru memonitor dan memberikan bimbingan bila perlu.

e. Fase latihan mandiri

Siswa melakukan latihan secara mandiri. Fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85%-90% dalam fase latihan terbimbing.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan model pembelajarandirect instruction terdapat lima fase. Yaitu fase orientasi atau menyampaikan tujuan, fase presentasi/demonstrasi, fase latihan terbimbing, fase mengecek pemahaman dan fase latihan mandiri.

4. Kelebihan Model *Direct Instruction*

- a. Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- b. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan yang eksplisit.

- c. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- d. Menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- e. Memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi).
- f. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas kecil.
- g. Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas.
- h. Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
- i. Dapat digunakan untuk menekankan point-point penting. Atau kesulitan kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
- j. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

5. Kekurangan Model *Direct Instructions*

- a. Karena guru memainkan peranan pusat dalam modek ini, kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan , teralihkan perhatiannya sehingga pelajaran akan terhambat.
- b. Sangat bergantung pada gaya komunikasi guru.
- c. Jika materi disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak. Model pembelajaran direct instruction mungkin tidak dapat memberikan

siswakesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informais yang disampaikan.

- d. Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran ini, akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu siswa yang perlu diketahui hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran siswa itu sendiri.¹¹

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *direct instruction*, untuk menggunakan model tersebut dengan baik, perlu dipersiapkan topik yang sesuai. Jika guru mempunyai nada bicara yang jelas dengan nada yang menarik akan sangat mendukung penerapan model pembelajaran ini secara maksimal.

C. Hasil Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu prosesperubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kehidupannya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengetian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹² Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa

¹¹Aris Shoimin, *Op.Cit.* h. 64-66

¹²Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang mempengaruhi* Jakarta :Rineka Cipta,2013,h.2

setelah ia menerima pengalaman belajarnya¹³. Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang di tempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga katagori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi neuromuscular).¹⁴ Sedangkan hasil belajar menurut Nawawi bahwa Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁵ Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabiitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasika konsep dan lambang. Keterampila intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sistesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

¹³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: Rosda Karya, 2009, h.22

¹⁴Nurmawati, 2015, *Evaluasi pendidika Islam*, Bandung : citapustaka media, hal. 53

¹⁵Ahmad Susanto, 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Diskolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, h. 5

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai sebagai standar perilaku.¹⁶ Pendapat yang senada di kemukakan oleh Wasliman hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Seperti: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Seperti keadaan ekonomi keluarga, pertengkaran suami

¹⁶Agus suprijono, 2016. *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:pustaka pelajar, h. 5-6

dan istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya demi pekerjaan karirnya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam belajar peserta didik. Begitu juga dengan sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dari hal ini tidak dapat terlepas dari peran seorang pendidik. Wasliman menyatakan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Begitu juga pada lingkungan masyarakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dilihat dari teman bermain, dan sebagainya.¹⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Dalam sistem pendidikan nasional rumus tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris. Namun pada penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti hanya pada ranah kognitif.

¹⁷Ahmad Susanto, *Op Cit*, h.12

D. Hakikat Pembelajaran Matematika

1. Pengertian matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di SD/MI karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut mata pelajaran lain. Matematika akan mendasari kemampuan pemahaman atau berfikir seorang peserta didik pada mata pelajaran lainnya, karena matematika mempunyai kedudukan yang tinggi dalam cabang ilmu pengetahuan.¹⁸

Seorang guru SD/MI yang akan mengajar mata pelajaran matematika memerlukan pemahaman yang memadai tentang hakikat matematika dan bagaimana matematika yang memiliki karakteristik unik dan harus di ajarkan kepada peserta didik. Pemahaman tentang hakikat matematika dan pembelajaran matematika merupakan syarat mutlak bagi para pendidik untuk mengajar dengan baik.¹⁹ Nanang Priatna dan Ricki Yuliardi menyatakan bahwa Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan pada hakikatnya matematika adalah sebagai ilmu yang bersifat deduktif, logis, aksiomatik, simbolik, hierarki-sistematis, dan abstrak.²⁰ Maka harus diberikan kepada anak-anak MI/SD yang baru berfikirnya masih pada tahap operasi konkret.

¹⁸Suherman.2011.*Proses Berfikir Siswa Dalam Mengerjakan Soal-Soal Operasi Bilangan Dengan Soal Matematika Realistik*. Dosen Pendidikan Matematika STKIP Muhammadiyah Prengsewu Lampung.2011, hal.1

¹⁹Hasan Sastra Negara, Buku Ajar *Pembelajaran Matematika MI/SD*. Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung . 2019, h. 2

²⁰Nanang Priatna Dan Ricki Yuliardi, 2018. *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD Dan Calon Guru SD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 2

Berdasarkan Al Qur'an dijelaskan bahwa manusia di didik agar dapat menggunakan alat indra penglihatan, pendengaran dan yang lainnya yaitu tercantum dalam surat An-nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (النحل : ٧٨)

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan diamemberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kau bersyukur”. (Q.S. An-Nahl : 78)²¹

Susanto menyatakan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.²²

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas dan mempelajari tentang angka dan perhitungannya, hubungan pola, bentuk dan struktur yang menekankan pada bidang penalaran dan kreativitas. Serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir dalam penyelesaian masalah sehari-hari.

2. Langkah- Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan

²¹ Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat : 78

²² Ahmad Susanto, 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, h.

kurikulum dan pola pikir siswa. berikut ini adalah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika.

a. Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum mempelajari konsep tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

b. Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.

Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda tetapi masih merupakan lanjutan dari pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

c. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.²³

²³Heruman, *Model Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014) h.3

Berdasarkan konsep-konsep diatas diharapkan dalam pembelajaran matematika menghasilkan tujuan akhir agar siswa terampil dalam menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas, kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

- a. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- b. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- c. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- d. Menggunakan pengukuran : satuan, kesetaraan antar satuan dan penaksiran pengukuran.
- e. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikan.
- f. Memecahkan masalah, melakukan penalaran dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.

- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari²⁴.

Melihat tujuan pembelajaran matematika, model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran matapelajaran matematik. Dimana untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, seorang guru hendaknya menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya.

4. Pemecahan Masalah Matematika

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting. Hal ini dikarenakan siswa akan memperoleh pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan soal yang tidak rutin. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Lencher mendefinisikan pemecahan masalah matematika sebagai proses menerapkan pengetahuan matematika yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal.

Pembicaraan mengenai pemecahan masalah tidak terlepas dari tokoh utamanaya, yakni George Polya. Menurutnya, terdapat empat tahapan

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), h. 190

penting yang harus ditempuh siswa dalam memecahkan masalah, yakni memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali. Melalui tahapan tersebut, siswa akan memperoleh hasil dan manfaat yang optimal dari pemecahan masalah.²⁵

5. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika kelas 1V di Madrasah Ibtidaiyah

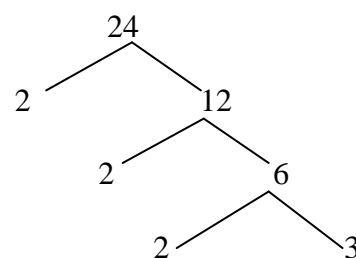
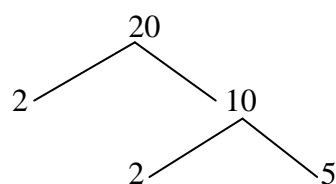
Pada penelitian ini, peneliti mengkaji operasi hitung bilangan bulat yang terdiri dari tiga sub materi yaitu:

1. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

a. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

FPB adalah hasil kali faktor prima yang sama dari dua bilangan atau lebih.

Contoh:



Dapat ditulis: $20 = 2^2 \times 5$

$$24 = 2^3 \times 3$$

FPB dari 20 dan 24 = 2^2

$$= 2 \times 2 = 4$$

²⁵Yusuf Haryono, *Matematika Strategi Pemecahan Masalah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) h.3

Jadi, FPB dan KPK 20 dan 24 adalah 4

b. Kelipatan Persekutuan Besar (KPK)

KPK adalah hasil kali faktor prima yang sama dari dua bilangan atau lebih (ambil pangkat tertinggi) dengan faktor prima yang tidak sama.

Contoh : KPK dari 20 dan 24

$$20 = 2^2 \times 5$$

$$24 = 2^3 \times 3$$

$$\text{KPK dari 20 dan 24} = 2^3 \times 3 \times 5 \longrightarrow = 8 \times 3 \times 5 = 120.$$

Jadi KPK dari 20 dan 24 adalah 120.

2. Menyelesaikan pemecahan masalah yang berkaitan dengan FPB dan KPK

Untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dan KPK maka kita harus mencermati kalimat dari permasalahan tertentu.

Contoh:

Tiga buah lampu flip – flop merah, kuning, biru dinyalakan bersama-sama dan segera mati setelah jangka waktu tertentu.

Lampu merah menyala setiap 3 detik sekali.

Lampu kuning menyala setiap 4 detik sekali.

Lampu biru menyala setiap 6 detik sekali.

Pada detik berapa ketiga lampu itu menyala bersama-sama lagi?

Jawab:

Permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan cara menentukan KPK dari ketiga waktu tersebut. faktorisasi prima dari ketiga bilangan tersebut adalah sebagai berikut.

$$3 = 3$$

$$4 = 4$$

$$6 = 2 \times 3$$

$$\text{KPK dari } 3, 4, \text{ dan } 6 = 2^2 \times 3 = 12$$

Jadi, setelah 12 detik, lampu itu menyala secara bersama-sama lagi.²⁶

E. Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran *creative problem solving* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *creative problem solving* diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Abdul Syukur menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *creative Problem solving* dapat meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif siswa pada Konsep saling ketergantungan dalam Ekosistem Pada Siswa Kelas VII SMPN 1Kandanghaur. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa model pembelajaran *creative problem solving*
2. Hasil Penelitian Hasil penelitian Laksmi Arifani menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat

²⁶Indriyastuti, *Dunia Matematika*, (Solo : Platinum, 2009) h. 3-9

meningkatkan hasil belajar matematikakelas VI di min 2 bandar lampung.²⁷ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rerata nilai kelas eksperimen yang diterapkan dengan model *creative problem solving* lebih baik dibandingkan dengan rerata nilai kelas kontrol dengan model konvensional.

3. Hasil Penelitian Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.²⁸
4. Atik Suryani, Jurusan Matematika FMIPA, Universitas Negeri Semarang, 2012, yang berjudul keefektifan *Creative Problem Solving* terhadap hasilbelajar Peserta didik MTS Miftakhul Khoirot. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen lebih dari 60 dan mencapai kriteria ketuntasan minimal secara klsikal. Kemudian rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajaran dan alat peraga lebih baik dari hasil belajar peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran ekspositori. Lalu sikap kreatif peserta didik pada materi pokok persegi dan belah ketupat untuk pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan CD pembelajran dan alat

²⁷Laksmi Arifani, 2017. *Penerapan model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan hasil belajar matematikakelas VI di MIN 2 bandar lampung.*

²⁸shella malisa, iriani bakti, dan rilia iriani, 2018*model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa*, Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung MangkuratJalan Brigjend. H. Hasan Basry Banjarmasin, Indonesia. Jurnal Vidya Karya | Volume 33, Nomor 1, April 2018

peraga lebih baik dari pada materi pokok persegi dan belah ketupat ekspositori.²⁹

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dan dari hasil penelitian tersebut, peneliti juga ingin melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IV SD Islam Assalam Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teori yang telah peneliti kemukakan dapat disusun suatu kerangka pikir guna menghasilkan hipotesis. Menurut uma sekaran kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁰ Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.

Variabel independen atau peubah bebasnya adalah model pembelajaran (X) yang terdiri dari dua sub variabel bebas yaitu model *pembelajaran Creative Problem Solving* () dan model pembelajaran konvensional (Model pembelajaran *Direct Instruction*) (). Sebagai peubah terikatnya adalah hasil belajar (Y).

²⁹Atik Suryani ,*Keefektifan Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Peserta DidikMTS Miftahul Khoirot*, (Jurusan Matematika, FMIPA, UNNES, 2013). Tersedia di: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/3332> di akses 20 April 2017

³⁰Sugiyono,*Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) h. 91

Pembelajaran yang berpusat pada pendidik dengan cara konvensional yang menggunakan model *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) masih menjadi kecendrungan dalam pembelajaran matematika yang berakibat pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dan pembelajaran yang terjadi hanya mengandalkan diri pada pendidik saja tanpa harus berfikir mendalam serta membuat suasana menjadi kurang aktif dan membosankan sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Model *Creative Problem Solving* yaitu suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan suatu masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal. Dengan demikian proses pembelajaran lebih aktif dan kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat dan hasil belajar siswa meningkat. Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting. Hal ini dikarenakan siswa akan memperoleh pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan soal yang tidak rutin³¹.

Dalam kemampuan pemecahan masalah penalaran matematis sangat dibutuhkan. Karena dalam penalaran terdapat tahapan yang logis serta sistematis terhadap jalannya proses berfikir, sehingga ketika seorang menerima respon mampu untuk menghubungkan sesuatu dengan sesuatu lainnya secara

³¹Yusuf Hartono, *Matematika Strategi Pemecahan Masalah*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2014) h. 3

sistematis untuk menjawab suatu persoalan sehingga menghasilkan ide gagasan, dan jawaban yang logis. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari pemaparan di atas peneliti merasa perlu meneliti apakah ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan hasil belajar matematika. Di bawah ini merupakan gambaran kerangka berpikir jika disajikan dalam bentuk gambar berikut:

Gambar 3
Hubungan Variabel X dengan Y



Keterangan :

X : Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Y : Hasil belajar kognitif

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa X adalah pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai variabel bebas, dan Y adalah hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat.

G. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Pertama

Menurut Dantes “Hipotesis adalah praduga atau asumsi yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh melalui penelitian.” Menurut Soehartono “Hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik.” Sedangkan Sugiyono menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian, dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih.”

Adapun Hipotesis Pertama Adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV Islam Assalam Bandar Lampung

Adapun Hipotesis Kedua Adalah :

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV Islam Assalam Bandar Lampung

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, 2016. *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:pustaka pelajar.
- Ahmad Susanto, 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Diskolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Al-Qur'an, *Surat An-Nahl ayat : 78*
- Al- Quran Terjemah, (Bandung: Cordoba, 2018)
- Amni Fauziah dkk, "*Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*" (Jurnal JPSD Volume 4 No. 1 2017).
- Andi Prastowo, 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Atik Suryani ,*Keefektifan Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Peserta DidikMTS Miftahul Khoirot,(Jurusan Matematika, FMIPA, UNNES,2013).*Tersediadi:
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/3332>diakses 20 April 2017.
- Bambang Sri Anggoro. *Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Iain Raden Intan, Lampung, Indonesia.
- Cholid Narbuko Dan H. Abu Achmadi. 2015. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Dapartemen Agama Ri Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Bandung.
- Ewa Witkowska, Bartosz Witkowski DAN Lukasz Goczek. *Education Expenditures, Psychosocial Factors AND School Performance: Evidence FORM Evidence FROM 2015 Programme FOR International Student Assessment. International Journal OF Technology AND Inclusive Education (Ijtie), Volume 7, Issue 1, June 2018.*
- Hasan Sastra Negara, 2019. *Buku Ajar Pembelajara Matematika MI/SD. Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung .*
- Ida Fiteriani. *Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1 Juni*

2015 P-Issn 2355-1925. Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Intan Lampung.

Laksmi Arifani, 2017. *Penerapan model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan hasil belajar matematikakelas VI di MIN 2 bandar lampung.*

Ma'as Shobirin. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Semarang: Fatawa Publishing.

Meilia Fristoni. 2013. *Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar.* JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013.

Miftahul Huda, 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Muhamad Afandi. *Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Iv Min 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 5 Nomor 1 Juni 2018 P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-8915.* Dosen Jurusan Pgmi Uin Raden Fattah Palembang.

Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Rajawali, (2016).

Nanang Priatna Dan Ricki Yuliardi, 2018. *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD Dan Caalon Guru SD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurmawati, 2015, *Evaluasi pendidika Islam*, Bandung : citapustaka media.

Nurul Hidayah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017 p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915.* Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung.

Shella Malisa, Iriani Bakti, Dan Rilia Iriani, 2018 *model pembelajaran creative problem solving dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa, Prodi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat Jalan Brigjend. H. Hasan Basry Banjarmasin, Indonesia. Jurnal Vidya Karya / Volume 33, Nomor 1, April 2018*

Sugiharti, *Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun. Jurnal Edukasi Gemilang, Volume 3 No. 1, Januari – April 2018.*

- Suherman. 2011. *Proses Bernalar Siswa Dalam Mengerjakan Soal-Soal Operasi Bilangan Dengan Soal Matematika Realistik*. Dosen Pendidikan Matematika STKIP Muhammadiyah Prengsewu Lampung.2011.
- Surya Hartanto Dan Sriyani, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 11 Batam*. Pythagoras, 5(1): 12-19 April 2016 Issn 2301-5314. Program Studi Pendidikan Matematika Fkip Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Syamsul Rizal Hamid, 2017. *1500⁺⁺ Hadis Dan Sunah Pilihan*. Jakarta: Kaysa Media.
- Syofnidah Ifrianti & Abdul Azis, “ *Upaya Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji*” (Jurnal Terampil Volume 4 No. 1 Juni 2015).
- Tukiran Taniredja Dkk, 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, Bandung: Alfabeta.